

# Tavaszi Góbajnokság 2018

## Bajnokság helyszíne:

KGS (részletes leírás elérhető az oldalunkról)

## Nevezés feltétele:

Regisztrált játékos a KGS-en. A regisztráció maximum 3 perc, ha megfelelő sebességű az internet – lásd KGS leírásában a klub nyitó oldalán.

## Nevezés módja és határideje

Nevezni bármikor lehet a bajnokság előtt és ideje alatt, a bajnokság jellegéből adódóan folyamatosan be lehet kapcsolódni.

Szándékozási lapot a KGS-en küldj egy üzenetet a szervezőnek (Tábori Levente). „Játékos” menü – „Üzenet hagyása” –, „Név”: tabilevi. „Üzenet”: jelentkezem a Tavasz Gó Bajnokságra.

## Korcsoportok

### 3-4. évfolyam, 5-6. évfolyam, 7-8. évfolyam, 9-12. évfolyam

Megjegyzés: ha a korcsoportokban a versenyzők száma nem éri el az öt főt, akkor a versenyzők az egyvel magasabb korcsoportban versenyeznek

## Jutalmazás:

Korcsoportonként az első helyezett 2000 Ft-, második helyezett 1000 Ft értékű vásárlási utalvány (Papír- írószerszám, Csongrád) További felajánlások esetén bővül.

## A Bajnokság leírása

### A pontszerzés:

A versenyzők az egymás elleni játékkal szerezhetnek pontokat. A győztes 2 pontot kap, a vesztes 1 pontot.

### A játék paraméterei

Fejlécbe (szöveges, fehér sáv legfelül) „tavaszi gó” szöveg beírása.

19 x 19-es pálya. Időmérés módja: „byo-yomi”, főidő 20:00, Byo-Yomi idő 0:25, Byo-Yomi periódus 5. Komi: 6,5 (előnykö adásánál nincs)

Előnykö adása: csak minősített játékosok (pl. 20k) partijánál, erőkülönbségnek megfelelően. Például ha egy 19k erősségű játékos küzd egy 23k erősségű játékosal, akkor az erősebb játékos 4 előnykövet ad. Maximálisan adható előnykö: 13. Tehát ha 7k játékos játszik egy 26k játékosal, az előnykö akkor is csak 13

### A játék protokollja

A játékot kezdeményező versenyző („új parti”) beállítja a játék paramétereit. A játékosok kölcsönösen elfogadják a játék beállításait. A küzdőtér (tábla) megjelenésével a játékosok üdvözlik egymást és a „tavaszi gó” beírásával (elég, ha csak az egyik játékos írja be) jelzik, hogy ez a játék beszámít a pontszerzésbe.

A játék a kölcsönös passz, illetve feladás után befejeződik, a KGS kiszámolja az eredményt (egy kicsit várni kell), amit a „befejez” gombra kattintva lehet megjeleníteni. A játékosok megköszönik egymásnak a játékot. A győztes üzenetben jelzi „tabilevi”-nek az eredményt. Az eredmény a ponttáblára való felkerülése után visszajelzésre kerül.

## **A verseny etikája**

A versenyzők kölcsönös üzenetekkel egyeztetik a találkozó időpontját. A kihívást nem illik visszautasítani.

A játék eredménye nem kerül fel a ponttáblára, ha a szervező a partit komolytalannak nyilvánítja, azaz küzdésnek nem látszik nyoma, illetve félbemarad a parti. A feladás, ha nem az első lépések után történik, nem számít félbehagyott partinak.

## **A játékok számának korlátozása:**

A bajnokságban résztvevő játékos egy másik bajnokságban résztvevő játékosal maximum 3 partit játszhat. Például: mondjuk a bajnokságban öten vesznek részt, akkor mindenki 4 másik versenyzővel játszhat, maximum  $4 \cdot 3 = 12$  partit. Fehérrel mindig az előző parti győztese van.

Más korcsoport versenyzőivel is lehet játszani, illetve a bajnokságba versenyen kívül jelentkezett nagykorú klubtagokkal (szülők, tanárok, stb.)

## **A verseny ideje**

Nyitónap: 2018. március 28.

Zárónap: 2018. május 28. (23:59:59 –ig elkezdett parti még beleszámít a bajnokságba)